以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

GPM EX

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第53號附送

不另收費

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.27

發售直前重點出擊



於上期本刊曾初步介紹過《ARMORED CORE》這立體射擊遊戲，而今期，就在遊戲推出前，咱們便為各位送上這篇詳盡介紹。就賣點而言，遊戲的號召力之一便是各部件由名家河森正治設計，同時玩者所用的機械人能以這些部件自由組合設計，於組合形態的數目便有100億之多。此外遊戲的流程更會因玩者的選擇及成績來決定，可說多姿多采，絕無冷場。

STG　2P　LNK　MEM

製造商：Fromsoftware　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　發售日：7月10日　記憶：1~3BLOCK

PlayStation

ARMORED CORE的世界觀

人類，一種好戰的生物，然而其進化卻往往由戰爭引發，破壞之後便是創造，新的文化、新的智慧均由此而生。於一場被稱為「大破壞」的戰爭後，人類已從地面消失，僥幸生存的人亦捨棄了這遍被破壞得體無完膚的大地，他們於地底建立都市，紛紛遷到這些地下都市中。隨着人口澎漲，地下都市的數目日漸增加，同時人類亦開始於地底重建之前失去的樂園。

半個世紀後，人類於五十年間再次步向繁榮。

「國家」這概念於人心間已消失得無影無踪，但於群體中，「領導者」是需要存在的，而在這時，世界便由「企業」所管治。在以「自由競爭」為名的苛烈競爭下，整個世界正急速回復，但同時偏離正軌的現像亦同時大量出現，嚴重的貧富懸殊、恐怖份子無法無天的橫行、種族歧視……人類於出生的一剎那已蹤上無法消除的障壁。在支配者「企業」於權力及金錢的無盡渴求下，這些鬥爭可說永無止境。

企業，看來已掌握了整個世界。

但有一處例外。

以收取報酬進行任何任務，不知由甚麼人組成的傭傭兵，不論背景及身份也從來無人知曉。只知他們被稱為「渡鳥」(RAVEN)……





IZAK CITY

地下世界最大都市，全球產業、經濟及文化的中心地。

CHROME

世界頂級複合企業體，總公司設於IZAK CITY。CHROME除是企業體聯盟的實質領導者外，同時亦以其領導的身份進行「100年計畫」。然而亦由於它那明顯的獨裁手法而與各企業成對立局面，同時成為企業體聯盟解體的主要原因。於影響力方面，單就它宣布強行實施獨占都市管理體制，但只出現少數反調便可見其影響力之大。此外，CHROME的藥物研究支部對化學藥物亦擁有一流的技術，於聲譽上起了一定的提攜作用。

MURAKUMO MILLENNIUM

所謂一山不能藏二虎，以商業系企業來說CHROME便是頭頭，但於工業系上MURAKUMO MILLENNIUM(MM)便是當中手屈一指的大企業。至於就MM的業務而言，它於AC的關連製品製作技術水準亦有一定評價，有關技術甚至凌駕於CHROME之上。此外MM亦是少數與CHROME於獨占支配構想上明確對立的企業之一，同時亦因此而於IZAK CITY附近的中心經常爆發武裝衝突，而這亦是故事的起爆點之一。

RAVEN'S NEST

一個稱為渡鳥之巢（RAVEN'S NEST）的傭傭兵組織，不論是合法或不合法的任務，只要有合理報酬便會接受委託，但接受條件之一是定要知悉委托人的身份及任務內容。至於這組織的管理者身份及成立的原因則完全不明。

RAVEN

渡鳥之巢旗下的傭傭兵均被稱為渡鳥（RAVEN），傭兵們會於渡鳥之巢的獨立電腦網絡間通信，以接受委托及作AC部件的買賣。此外，雖然這些傭兵是屬於渡鳥之巢的成員，但實質上他們與渡鳥之巢是沒有任何制約存在的，簡單點來說他們的關係只是基本的買與賣，兩者之間沒有甚麼控制與被控制的利害關係。

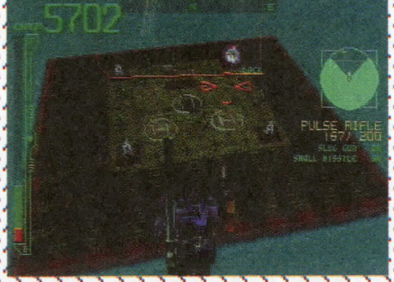
MT&AC

於「100年計劃」實行期間，整體社會發展急劇化，連帶作業用機械亦以高效率化及高性能化為發展目標。就在這機械人技術急速發展的同時，一究極成品誕生——MUSCLE TRACER（MT）。快速地，MT這技術己震撼着整個社會，而MT技術的實質發展亦進入雛形，以CORE（胴體）構想作基本規格及向更大的可能性發展。CORE構想，其實即是以胴體作機械人的中心，各部件則可共通使用，令機械人可因應不同的作業環境而改變性能。當然，在這發展潛力下，各軍事部門亦虎視眈眈。

最後，於企業競爭發展下CMT（Cored Mt）終出現武裝及不斷強化，而CMT的最終型態ARMORED CORE（AC）亦告面世。

遊戲操作

按鈕	MANUAL畫面	遊戲畫面	地圖畫面
↑	選項移動	前進	上迴轉
↓	選項移動	後退	下迴轉
←	選項移動	左迴轉	左迴轉
→	選項移動	右迴轉	右迴轉
L1	設計徽章時工具選擇	左水平移動	縮小
R1	設計徽章時工具選擇	右水平移動	放大
L2	設計徽章時開啟調色盤	機體視點上移	／
R2	設計徽章時開啟調色盤	機體視點下移	／
□	設計徽章時開動RGB顏色選擇	武器發射	左移
△	設計徽章時上色及選擇調色盤顏色	武器切換	上移
×	取消、返回前頁、設計徽章時啟動manual	推進器（跳躍）	下移
○	決定	左手武器／開門／開關把手	右移
START	／	PAUSE及切換至地圖畫面	返回遊戲畫面
SELECT	設計徽章時放大縮小	遊戲視點切換	／
↑＋×	／	前DASH	／
↓＋×	／	後DASH	／
→＋×	／	右DASH	／
←＋×	／	左DASH	／
L2＋R2	／	機體視點返回水平位置	／



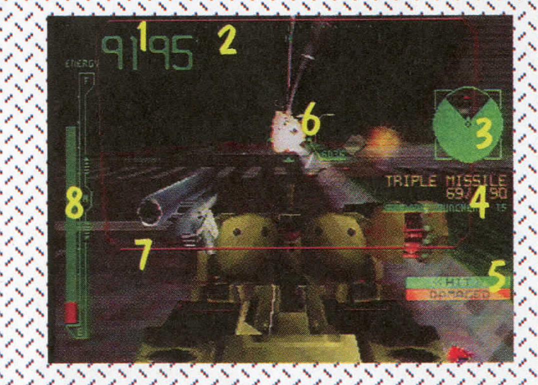
遊戲模式

於模式上，遊戲共有兩種模式選擇，當中「SCENARIO MODE」屬主模式，玩者進入遊戲前先要登錄自己的名字以成為渡鳥的傭兵，之後便正式攻略遊戲。至於「VS MODE」則純是二人對戰。

Scenario Mode
VS Mode
Options
A.C. Viewer

遊戲畫面說明

1) AP——Aromor Point，機體的防禦力，當扣至0時便GAME OVER
2) 方向計——即羅盤，顯示機體正前方的方向
3) 雷達
——顯示敵人位置及作戰領域，於敵機顯示上不同高度會有不同顏色顯示，另於作戰領域上黃線是警戒區，紅線是領域邊線，絕不能越過
4) 武器——顯示使用中的武器及彈數，下方綠色顯示的是其餘武器資料
5) 信息顯示區
——顯示警告信息。「HIT」命中敵機、「DAMAGED」被擊中、「CHARGING」推進器或能量系武器需補充能量、「LEAVING AREA」到達警戒區，即將脫離作戰領域、「ARMOR LOW」AP到達危險水平
6) 瞄準LOCK——敵機被鎖顯示，同時會顯示武器彈數
7) 武器範圍——可鎖死敵機之範圍顯示
8) 能量計——推進器及能量系武器之能量顯示，非使用時會自動補充

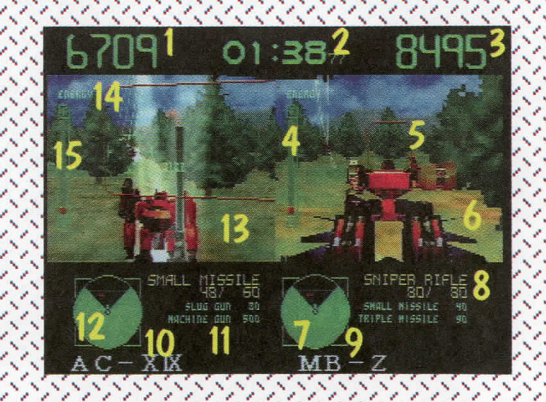


VS MODE

於對戰模式中，玩者便可選擇以上下分割畫面或通信對戰進行，當然，以兩台電視作通信對戰會是最完美的配搭。至於在賣點方面，對戰模式的靈魂便是玩者可插入記憶卡，使用各自培育的AC對戰。

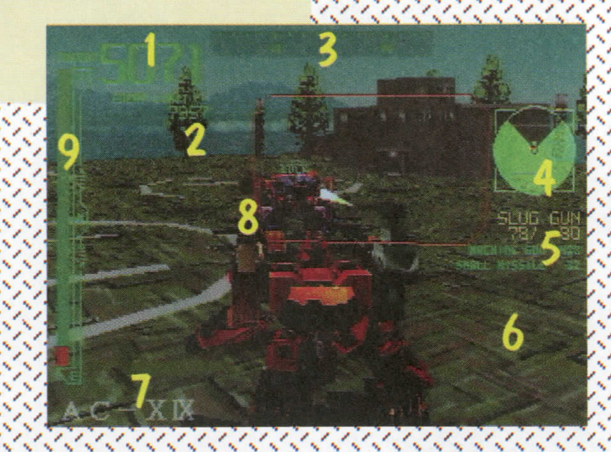
上下分割畫面顯示

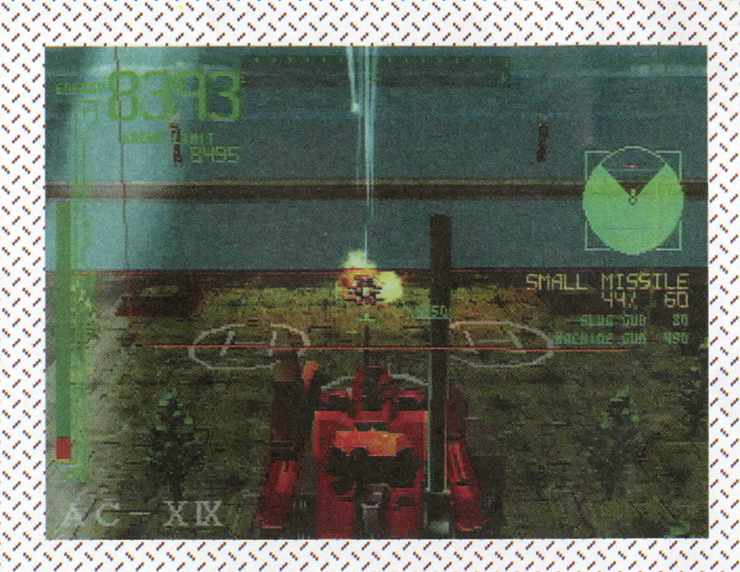
1) 1P之AP值
2) 剩餘時間顯示
3) 2P之AP值
4) 2P之能量計
5) 2P之武器範圍
6) 2P信息顯示
7) 2P雷達
8) 2P武器顯示
9) 2P機體名字
10) 1P機體名字
11) 1P武器顯示
12) 1P雷達
13) 1P信息顯示
14) 1P之武器範圍
15) 1P之能量計



通信畫面顯示

1) AP值
2) 敵機AP值
3) 方向計
4) 雷達
5) 武器顯示
6) 信息顯示
7) 機體名字
8) 武器範圍
9) 能量計





OPTION

一般來說於OPTION中玩者也可調校遊戲的難易度，不過於《ARMORED CORE》這遊戲中是沒有難易度的選擇的，相對其主要功用除調校遊戲的系統外便在於設定對戰模式的各項細節。

MASTER VOLUME

主調校遊戲中各主要音效之音量。

BGM VOLUME

主調校背景音樂的音量。

TEXT MESSAGE

選擇戰鬥中有否警告訊息顯示。

VS STAGE

決定對戰時以何種方法選擇版面，當中有SELECT（自選）、RANDOM（隨機）及TURN（順序）。

KEY ASSIGN

按鈕配置選擇。

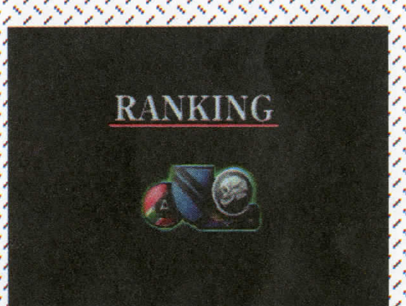
VS TIME LIMIT

選擇對戰模式每局時限。

SCENARIO MODE

RANKING

當進入SCENARIO MODE，及登錄名字成為傭兵後，玩者便可作多項選擇。其中RANKING一項便是依據玩者於任務取得的成績與其他渡鳥作比較排名，同時電腦亦會因應成績作出評價。







MAIL

當完成任務及到達一定時間後，玩者所屬的組織渡鳥之巢便會不時通過專用電腦網絡，以電子郵件與玩者通信。而這些通信除任務委托、可購買的新部件外，亦有一些影響故事發展的消息。







SHOP

對傭兵來說，物資的買賣除是生活的一部份外，更是一個強化戰鬥力的好機會。遊戲中當玩者完成任務後便會得到報酬，而玩者便可進入商店購買各種部件作改裝機體及強化之用，另一方面亦可將多餘或不用的部件套現，以取得資金購買更有用的部件。至於在新型部件方面，玩者除一般購買外亦可在收到有關的電子郵件後到商店購入。





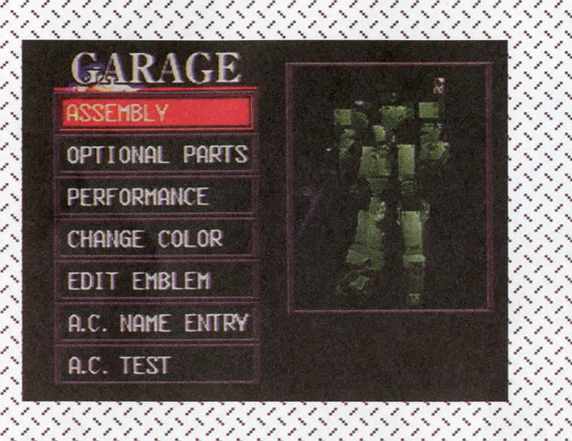
GARAGE

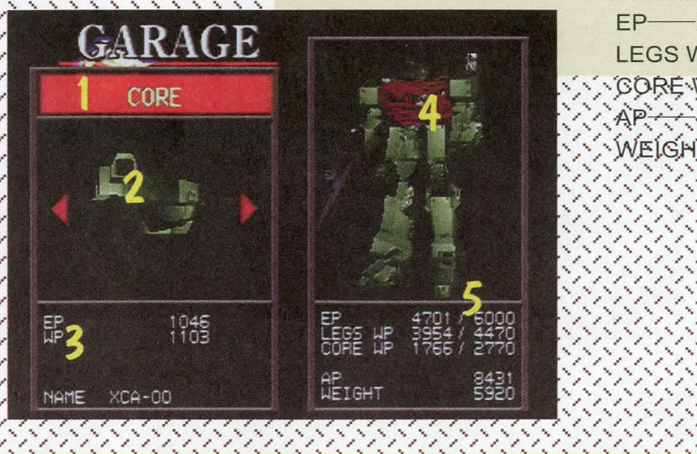
於選項上GARAGE是最大最複雜的一部份，因為它可是用作設定及裝配機體的靈魂。至於在分項上，當中又分ASSEMBLY、OPTIONAL PARTS及PERFORMANCE等七部份。



ASSEMBLY

於這項中，玩者便可自行以各部件組合機體，而部件的分類便共分為頭部（HEAD）、胴體（CORE）、動力爐（GENERATOR）、火器管制電腦（FCS）、兩臂（ARMS）、腳部（LEGS）、推進器（BOOSTERS）、肩裝備武器（BACK WEAPON／分左右兩部）及腕部裝備武器（ARM WEAPON／分左右兩部）。





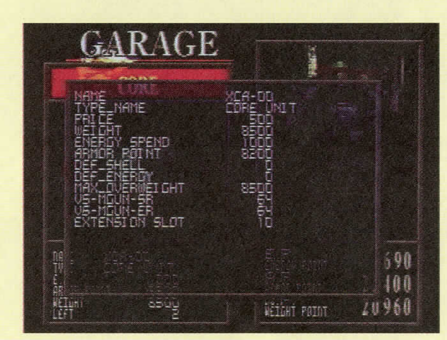
1）部件所屬部份
2）部件
3）部件名稱及數值
4）機體全身圖
5）機體數值
- EP——動力爐出力
- LEGS WP——腳部部件耐重量
- CORE WP——胴體耐重量
- AP——機體防禦力
- WEIGHT——全機總重量

部件的數值

於選看部件時，玩者只要按△鍵便可看到該部件的詳細資料及以此作機體裝配的參考。

一般數值

NAME——部件名稱
TYPE NAME——部件種類
PRICE——部件金額
WEIGHT——部件重量
ENERGY SPEND——能量消費值
ARMOR POINT——部件防禦值
ATTACK POWER——攻擊力
DEF SHELL——實彈防禦力
DEF ENERGY——能量系武器防禦力
WEAPON OF AMMO——彈藥數
AMMO TYPE——彈藥系統
AMMO PRICE——彈藥金額
SHOOT RANGE——彈藥射程
MAXIMUM LOCK——導彈最大鎖死數量
RAPID TIKE——連射射度
MEX OVERWEIGHT——最大積載量
VS-MGUN-RESPONSE——對導彈迎擊確率
VS-MGUN-ANGLE——對導彈迎擊有效範圍
EXTENTION SLOT——胴體格納架數目
NOISE CANCELER——有否反干擾電波裝置
COMPUTER TYPE——電腦種類
MAP TYPE——表示地圖類
LIVING SENSOR——有否生命反應探測器
RADAR FUNCTION——有否雷達裝置搭載
RADAR RANGE——雷達反應範圍
RADAR TYPE——雷達種類
MOVE SPEED——移度速度
STABILITY——腳部部件穩定性
JUMP FUNCTION——有否跳躍機能
OUTPUT ENERGY——動力爐總出力
MAXIMUM CHARGE——能量計容量
CHARGE REDZOME——能量計紅色區域容量
SIGHT TYPE——瞄準器類型
BOOST POWER——推進器出力
CHARGE SPEND——能量計消費值



有否搭載

NONE——沒有
PROVIDE——搭載

地圖表示類

NO MEMORY——四周表示
AREA & PLACE NAME——地圖繪畫機能及情報顯示
AREA MEMORY——地圖繪畫機能

彈藥類型

SOLID——實彈系
ENERGY——能量系

電腦類型

ROUGH——舊式
STANDARD——標準
DETAILED——高性能

瞄準器類型

NORMAL——標準
WIDE & SHALLOW——廣域但距離短
LENGTHWAY——縱長
SIDEWAY——橫長
NARROW & DEEP——範圍窄但距離遠
NO LOCK——無鎖死機能
SPECIAL——高性能

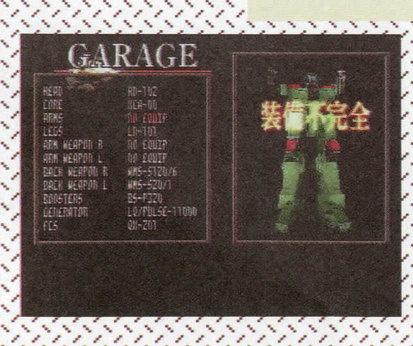
雷達類型

STANDARD——標準型
CIRCLE——圓型
OCTAGON——八角型

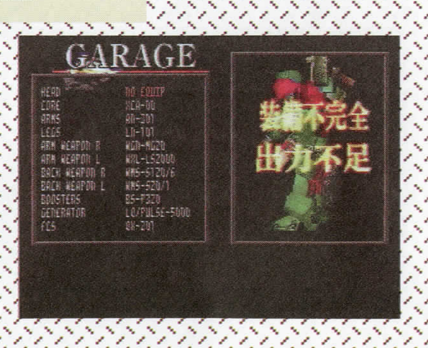
組合機體時的注意事項

雖然遊戲中玩者可自由組合機體，但由於胴體及其他部件如腳部部件及動力爐也有其性能上限，故玩者組合時必需同時注意部件的裝配是否合符機體性能的要求，當中重量過多及出力不足可說是常見的錯誤。至於在遊戲的系統上，當玩者的裝配出現問題時，於機體全體圖便會出現警告字句，玩者必須解決問題才可出戰。

裝備不完全——用作出擊的部件數目不完全，未合符最低要求。
重量過多——裝備總重量超過腳部部件的耐重量。
出力不足——動力爐出力不能應付各部件的總能量消費。
臂部裝備過多——兩臂裝備之總重量超過胴體之耐重量。









OPTIONAL PARTS

除於ASSEMBLY中選擇部件外，於OPTIONAL PARTS中玩者也可作特殊部件的裝配的。而這些特殊部件的功用便是令機體擁有另一系統的性能，如減低強力火器發射時的後座力等，但有一點要注意的是配置部件數目是要看胴體格納架數目而定的。

SP-MAW——敵方導彈以紫色光點於雷達上顯示
SP-JAM——在鎖死敵機後以一定時間間隔發出解除脈沖信號
SP-M／AUTO——鎖死所有目標後自動發射
SP-ABS——減低中彈時的反動力
SP-SAP——減低發射火箭砲時的後坐力
SP-CND-K——增設冷卻器於動力爐
SP-AXL——縮短鎖死目標所需時間
SP-S／SCR——增加對實彈武器防禦力
SP-E／SCR——增加對能量系武器防禦力
SP-EH——增加能量系武器連射速度
SP-E＋——增加能量系武器破壞力

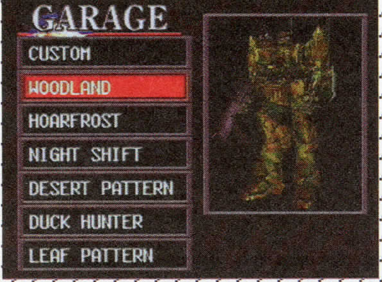
PERFORMANCE

於這項中，玩者便可看到機體性能的詳細資料，至於各數值顯示如下：

OFFENSIVE POINT——攻擊力
DEFENSIVE POINT——防禦力
STABILITY——穩定性
MOBILITY——機動性
MOVING SPEED——移動性能
TURNING SPEED——迴旋性能
RISING ABILITY——上昇性能
SUPPORT SYSTEM——雷達性能
RADAR RANGE——雷達有效範圍
FCS PERFORMANCE——火器管電腦性能
OVERALL——總能力值
GRADE——總合評價

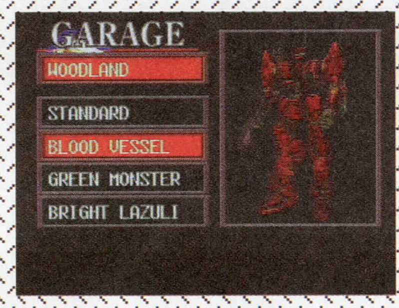
CHANGE COLOR

自行選擇調校機體顏色的一項，而掩護色的運用可是基本戰術之一來的。至於分類上便有迷彩（CHANGE PATTERN）及顏色編輯（EDIT COLOR）兩項選擇，但兩者只能選其一。



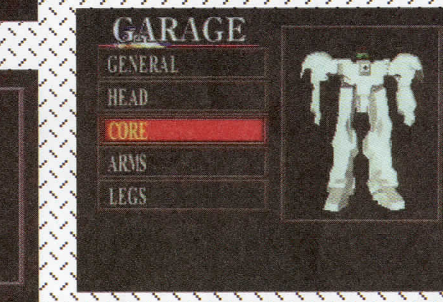
迷彩（CHANGE PATTERN）

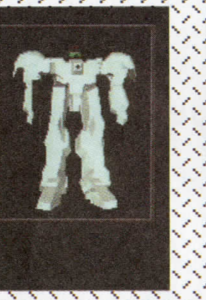
於迷彩選擇上遊戲共預設了九種之多，而每種又有四種色調選擇。例如在WOODLAND中便有STANDARD、BLOOD VESSEL、GREEN MONSTER及BRIGHT LAZULI任君選擇。

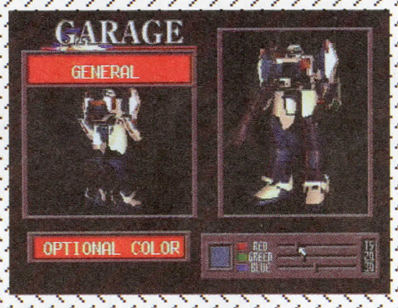


顏色編輯（EDIT COLOR）

如選擇顏色編輯，機體便會分為BASE COLOR、OPTIONAL COLOR、DETAIL COLOR及JOINT COLOR四部份上色，而工序上玩者便可選擇整體上色（GENERAL），又或將機體分為HEAD、CORE、ARMS、LEGS四部份逐部處理。不過於顏色選擇上玩者便要注意一點，那便是遊戲是使用RGB來決定顏色的，即以光譜的三原色（紅綠藍）作色譜調校。



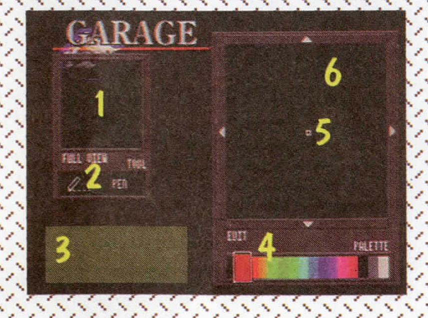




EDIT EMBLEM

遊戲中玩者既然是僱傭兵，專用徽章的出現當然是必要的吧，而於這項中玩者便可自行設計專用徽章及貼付於機體上。

1) 全圖顯示
2) 使用中之工具
3) RGB調校
4) 色盤
5) 游標
6) 工作區



操作方法

方向桿	游標移動、選項選擇
L1／R1	工具選擇
L2／R2	使用顏色選擇
○	使用工具上色、選項決定
□	開啟RGB操作、變更色盤
×	開關系統選項、關閉RGB操作
○	擦膠
SELECT	切換工作區顯示倍率，有2、4、8倍選擇

工具説明

PEN	緊按○鍵，以方向桿移動游標繪線
LINE	先按○設定一點，之後移動游標到目的位置再按○點下及將兩點連成直線
BOX	繪畫四角形，方法再描繪直線一樣
BOX／FILL	同是繪畫四角形，但中心會是實色
CIRCLE	繪畫正圓形，以方向桿決定大小
PAINT	選好顏色後按○鍵，游標處會填上顏色
SCROLL	以方向桿移動工作區

系統選項

ZOOM	工作區顯示倍率變更，↑或↓選擇、○決定
UNDO	取消之前的工作
CLEAR	取消工作區內所有工作
SAMPLE	選擇使用所有己登錄的徽章，方向桿選擇、○決定L1或R1轉頁
SAVE	工作完成，將徽章貼付於機體
CANCEL	取消工作，返回GARAGE選項畫面



A. C.NAME ENTRY

就機體設計上已可說完成了，至於機體既然是玩者所專用，故當然亦可替愛機改名吧，而在進入這項後玩者便可輸入機體的名字。於操作上，只要按L1或R1便可由日語的平假名切換至片假名及英文，如閣下懂日語的話更可將平假名對換成漢字。

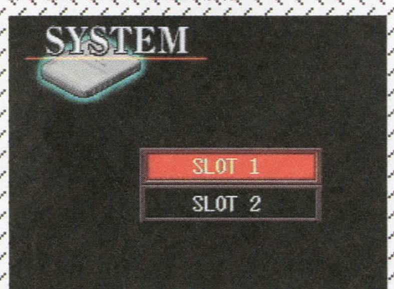
A. C.TESTS

基本上機體己可出戰了，但於裝配上由於只是按數據決定，故實戰性能還是未知之數，因此玩者不妨進入此項作模擬戰，從而測試機體的裝配。但要注意的是即使是模擬戰也要計算彈藥及修理費用的。

SYSTEM

完成設定後玩者便可到SYSTEM中將所有資料貯存入記憶卡。而系統上是可以兩張記憶卡貯入資料的，但另要注意如選DATA SAVE只會貯入系統及機體資料，徽章則要以EMBLIM貯存。





SYSTEM

DATA LOAD

NO.	A.C. NAME	SORTIES	COAM
3	MB－Z	0	0
4	AC－XIX	0	0
5	MYR	17	-3177
6	MB－Z	18	-22361
7	はち	36	34565

MISSION

任務選擇

終於也要正式出戰了，不過由於玩者的身份是傭傭兵，故遊戲中玩者便會遇上不同種類的委托。而於任務上除正常流程外，遊戲亦會因應玩者完成時間及成功率來決定之後的任務及故事發展的。

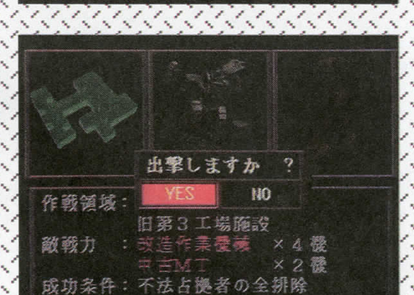
任務說明

選擇任務後玩者便可看到該任務的作戰領域、敵方兵力及成功條件。而看過資料後玩者亦可選擇是否接受委托，如選否的話可返回選擇畫面再行選擇，不過要注意的是不同的任務是會影響流程的。

MISSION

REQUEST	REWARD
所属不明MT掃討	12000C
反抗組織排除	13000C
採掘施設奪回	18000C

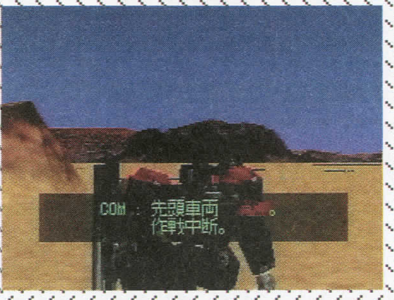




任務失敗條件

由於各項任務也有不同的目標，故各任務也有不同的失敗條件，如於護送任務中保護目標被破壞便是。另一方面，遊戲亦有兩個不變的失敗條件，其一是自機的AC值扣至零，其二是離開了作戰領域。







收支報告

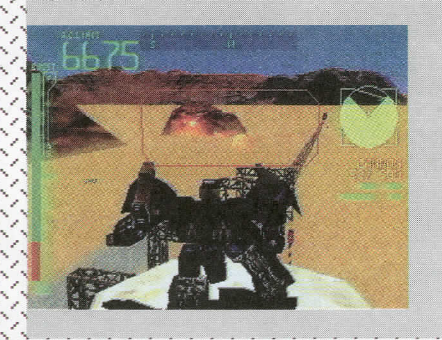
當完成任務後，玩者便可得到完成該任務的報酬，而且如完成一定的條件更可獲得特別獎金。不過，在得到報酬的同時亦會扣除彈藥及機體修理的費用，可見傭傭兵的生活亦與一般人一樣生活艱難。



一點小知識

地形的掌握

由於在各任務中玩者也會遇上不同的地形，因此戰鬥中玩者能否掌握及運用地形，令自機先佔地利便可說是勝負的關鍵之一，相反如被對方先取地利便會隨時出現危機，而這亦是現實戰鬥的基本要訣。



機體與武器

除地形外，武器與機體的配合亦是勝負的關鍵，因為如兩者能互相配合便可將機體性能發揮至極點，加上如能配合使用者的作戰風格更是事半功倍。因此在裝配好機體後先作測試絕對是一個好習慣。

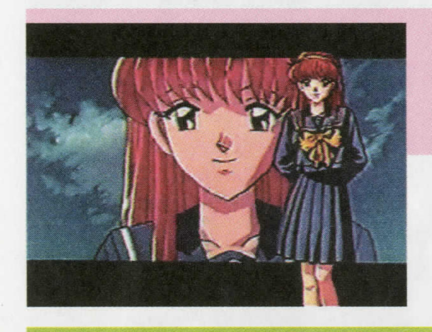
給香港機迷的話
FROM SOFTWARE
尾崎範子小姐

《ARMORED CORE》的最大魅力無論從哪個角度來說都是自行製作機械人的樂趣，可以設定形狀和顏色等外觀設定不在話下，就是電腦和附屬配件等內部機能設定也一一做到，充滿各色各樣的玩法。從過百億種組合中製造出自己原創的機械來戰鬥，實在是超痛快！大家還要試試充滿速度感，動作華麗的對戰REPLAY啊！



虹色的青春

AVG MEM
製造商: KONAMI 發售日期: 7月10日
售價: 4800日圓 容量: CD-ROM
SEGA SATURN/ PlayStation





遊戲的開場片應該是系列共通的





操作方面

本遊戲對應控制器和滑鼠。按START可以更換壁紙，按著L鍵可使浮標加速。用滑鼠的話則可設定左利或右利（愛用左手或右手）

射球練習

一：決定射球位置的浮標。偏向足球的右邊時球道會轉向左，偏向下時球道向上，如此類推。

二：目標的牌子，若果能一球打中兩塊牌子或以上，是會有額外的獎分，而且變相多了一球機會，可謂雙重好處。

三：等級指數，等級高的時候，擊中目標的難度會增加。除了會有障礙物外，龍門的距離也會被拉遠，也未必會是一個正面面對的龍門。

四：風向指標，除了顯示風向外，也表示了風速。

五：儲力棒，力量的大小由綠、黃、紅色依次變大，但要注意不要令力量棒的強度「谷」到最盡，這樣反而是最乏力的。

六：剩餘球數的顯示，踢出的球，以圓圈代表曾擊中目標的，反之則以交叉表示。

在有限的球數內必須擊中所有目標，否則練習便就此完結，以者要重新開始。

七：一個主要控制足球踢出方向的指標。



故事背景

光輝（きらめき）高校的第二年春天，正為校際足球賽而努力的足球部正是今次畫劇的舞台。滿懷希望的我，居然不能入選成為校隊的正選球員，究竟我要怎樣面對我所的喜歡的學部經理虹野沙希呢？

由四月十八日至五月四日的十七日間，我便要努力練習，為升級成為正選鍛練自已。

故事開始

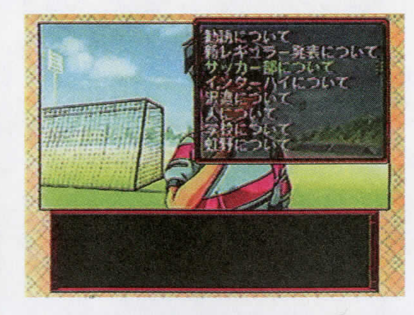
輸入了名字之後畫面便轉到光輝高校的足球場。在那裏會見到虹野沙希，她會給玩者介紹關於光輝高校的種種，讓未玩過《心跳回憶》的朋友對遊戲的背景有一個基本認識。談到關於足球部的事，會講及大家正準備應付高校的足球聯賽。

令主角非常失望的是，當鬼教練宣佈正選名單時，自已居然榜上無名。所以正選選手練習的時候，主角只能當「執波仔」，之後才是後補隊伍的練習。



■射龍門遊戲





平日玩者是要控制主角在高校中活動，然後依時前往學部作練習。若果對日間練習的結果不滿的話，玩者可選擇夜間到神社練習，次數不限。直至回家作記錄便完成一日的程序了。在不用上課的日子，是可能會有約會事件的。現列舉例子如下：

四月二十日

虹野、如月未緒、早乙女好雄和主角往遊園地的DOUBLE DATE。

四月二十七日

與虹野在映畫館、喫茶店和服裝店的約會。

四月二十九日

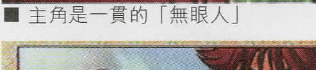
日本的休假，綠之日。這日主角會和虹野一同前往體育中心，這會有足球練習場、棒球練習場和泳池等設施。亦會有機會跟伊集院見面。







■鬼教練據説是因傷才放棄運動員事業



■ 主角是一貫的「無眼人」



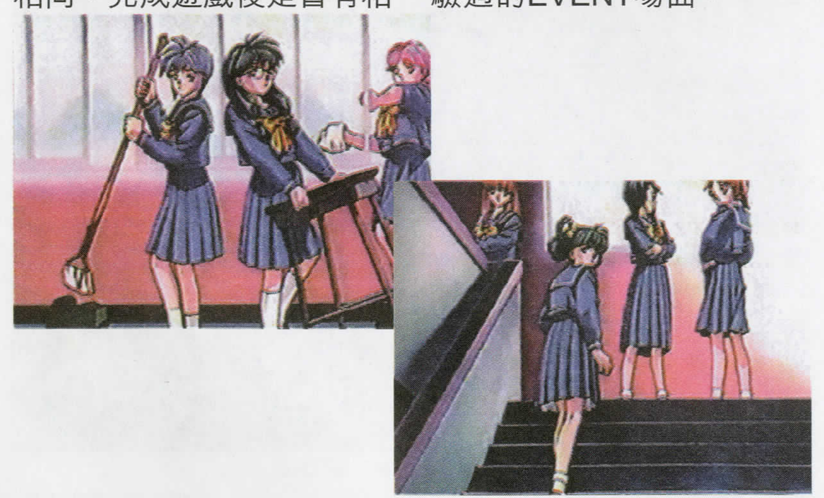
■因為沢渡的出現才令主角不能成為正選



■ 睡房內可以聽 CD 和打電話

完成遊戲後的贈品

跟《心跳回憶》的本編相同，完成遊戲後是會有相簿模式的，會有玩者曾經體驗過的EVENT場面。



出場人物聲優表

因為遊戲採用全程配音，所以配音員的量是頗多的。而下表只是部分配音人員的名單。

虹野沙希	菅原祥子
秋穗實	丹下櫻
早乙女好雄	上田裕司
如月未緒	關根明子
藤崎詩織	金月真美
紐緒結奈	中友子
伊集院	津野田成美
早乙女優美	よしきくりん
鏡魅羅	五十嵐麗
栗林三枝	栗林三枝

主題歌

「遇見你太好了」 虹野沙希



GPM EX

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第52號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX VOL.27

不另收費



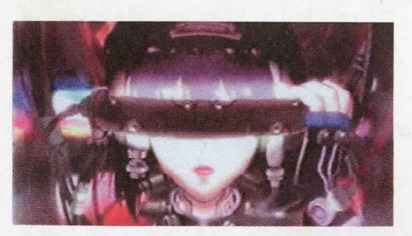
士郎正宗——一個大家非常悉的名字，不過，在1996年的香港國際電影節之後，他的名字便更加爲香港人熟悉，因爲他的全電腦動畫作品《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》正式在本港上映，再加上由押井守監督，使這動畫作品更加受注目！

ACT	製造商：SCE	發售日期：7月17日
MEM	售價：港幣398元	記憶：1 BLOCK
	PlayStation	

遊戲中的另一個故事

在《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》這遊戲的故事之中，玩者是一個已經在警視廳服務了3年的警員，現在，經過了在訓練所的激烈訓練之後，被調到「公安九課」（亦即是「攻殼機動隊」）之中工作。而「公安九課」的創立目的便是要「找出罪惡的萌芽之處，然後加以消滅」。

最近，因為電腦的使用，所以差不多大部份的罪案也是索涉到電腦網絡的，所以「公安九課」便疲於奔命，而且這些「電腦犯罪」的形式亦開始變得多樣化，就連暗殺、爆破等的案件也有發生，這些可以說是人類在使用電腦時早應想像得到的。近日，為了要對付這些罪案，所以「公安九課」添置了一些新的「四足步行」機械人——「フチコマ」，這「フチコマ」身上裝置了很多非常先進的子零件，不過，由於玩者是新人，所以一直也沒有機會使用這新型的機機兵器，不過，由於近日出現一個名為「人類解放戰線」的組織，他們竟然在「機械身體社」的大樓放置炸彈，造成非常大的傷亡，所以，「公安九課」又要再次出動了，而且由於今次所發生的是非常嚴重的事情，所以，所有的人員也要出動，就連新加入的主角也有使用「フチコマ」的機會了。













如何開始《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》這遊戲

遊戲方法

《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》是一個非常富挑戰性的「立體射擊遊戲」，在遊戲之中，玩者便是要駕駛最新的「四足步行兵器」──「フチコマ」，對付「人類解放戰線」這恐怖組織，不過，玩者這次的行動是非常危險的，因為在遊戲之中只有玩者一人作戰，完全沒有任何隊員前來協助的，所以玩者在進行任務時要非常小心。

在遊戲之中玩者的主要目的是要在每個任務之中將敵人消滅，在共12個的任務之中，玩者也是先要對付一大埋敵人的伏兵，然後便要和每個任務之中的敵方BOSS作戰，這便是遊戲最基本的遊戲方法，不過，在某情度上，玩者其實可以對版圖上的敵人視而不見的，因為在每個任務之中，玩者最主要的是消滅那些所謂「目標物」（TARGET），只要消滅他們後，便可以往打BOSS了，所以玩者要在入版前好好識清在任務中的「真正敵人」，這樣便可以省回不少時間。





在遊戲中，玩者要特別注意一點，那便是玩者的行走方法，因為「フチコマ」是一部可以「爬牆」的，所以不用刻意的避開大廈特東西。

操作方法

在這等3D射擊遊戲之中，玩者的操控方法是非常重要的，因為如果玩者的操作得宜便可以減低被敵人擊中的機會，而且，不熟悉操作的話，更加會浪費不少的時間，對於某些有時間限制的任務而言，這是極危險的，所以各位玩者務必要熟讀以下的操作呢！

按鈕	功能
↑、↓	前進、後退
←、→	原地旋轉
←、→＋↑	回旋
←、→＋↓	快速回旋（比一般快兩倍）
□	機關炮
	（緊按會變成LOCK ON MISSILE）
△	沒有使用
○	手榴彈

按鈕	功能
×	跳躍、解除貼牆
L1	左方水平移動
R1	右方水平移動
START	暫停、決定
SELECT	改變視點
L1＋R1＋↑	前DASH
L1＋R1＋↓	後DASH

遊戲特色

如果以出名的「3D射擊」而論，相信沒有玩者會不認識《DOOM》這個名字的，不過，這遊戲的玩法始終久缺了一點新意，不過，《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》便不同了，因為這遊戲採用了這種「四足步行兵器」作為主角機械，而且玩者可以利用遊機械在大廈之上來去自如，不過玩者亦要習慣這種行動模式，否則便會反被這種操作所害。

這遊戲的一個特色之處便是其「LOCK ON MISSILE」了，大家別以為這「LOCK ON MISSILE」是普通的貨色，這樣想便大錯特錯了，因為這裏的「LOCK ON MISSILE」實在是十分特別，首先是只有6枚而已，而且並非可以永久LOCK ON，只要過了時限又或是目標物太遠便會失效，這一點對一些玩者而言可能會是缺點，不過，這也是其「真實」之處呢！





而這遊戲給玩者最大的挑戰便是其不明的「分歧」了，一如其他的同類遊戲，遊戲往往不是以直線進行的，只要達到某個條件，便可以到達一些特別的版面之中，而這遊戲亦不例外，不過得到的共不是甚麼的特殊版面，而是更多的動畫片段。

攻擊方法

機關炮

這是遊戲之中最一般的攻擊，在進行遊戲之時，玩者大多也是使用這種武攻擊的，不過，這種武器有着一個致命的弱點，那便是火力太弱，換而言之，玩者要以多一點的時間才可以將敵人消滅，這樣對玩者是非常危險的，因為消耗的時間越長，受傷的機會便越高。

LOCK ON MISSILE

只要玩者緊按着機關炮的發射掣，便會將武器轉變為這「LOCK ON MISSILE」，這武器是非常的好用，因為在很多情況之下，玩者是處於勢孤力弱的處境之中，如果使用「LOCK ON MISSILE」得宜的話，便可以更快完成任務。不過玩者要注意一點，便是如果在開機關炮時被敵人擊中的話便不能使用這MISSILE。

手榴彈

遊戲之中應該會是玩者使用得最少的一種武器，因為其存彈量非常少，而且在遊戲之中根本沒有多大機會使用，除了是對付BOSS之時，因為一般情況之下，敵人的移動比較迅速，所以使用手榴彈的效果可以說是低得離奇，所以大家還是不要亂用了，否則只會浪費資源。

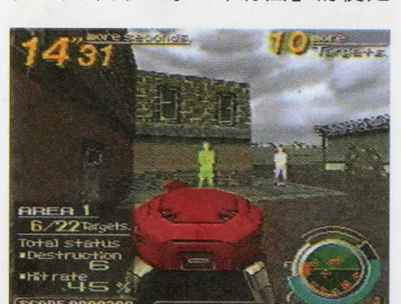




初期遊戲版面介紹

任務簡悉

就如上文所述，玩者在每個任務之中，也要面對不同的敵人，而且在未迎戰BOSS之前總要先對付一些「固定敵人」，這些「TARGET」是玩者必須要消滅的，所以玩者應該以最快的最間將他們解決，而且玩者應該好好利用在右下方的「雷達」，在「雷達」上顯示出來的東西有很多種，其中那些綠色「冇圈」的便是ITEM；而綠色「有圈」的則是一般敵人，最重要的便是紅色的，那些便是玩者的「TARGET」。在不同的版圖之中，「TARGET」是會有所不同的，有的會固定在一點上，不過大多的「TARGET」也是會移動的，所以玩者絕對不可以掉以輕心。玩者大可以試試那「TRINNING MODE」，很不錯的呢！





另類趣味

精采！實在是太美妙了，一直以來，製造商也沒有將這種奇妙的功能展示出來，原來這《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》是對應「震動手掣」的，就好像先前推出的《皇牌空戰 2》一樣，當玩者被敵人打中之時，手掣便會開始震動，而且這次在《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》之中的震動更加比前者改進了不少，亦由於玩者中彈的機會比較多，所以會令玩者真真正正感受到使用這個手掣的處。

另一方面，使用這個「震動手掣」除了可以享受「震動」的樂趣之外，更加有另一種的操作方式，那便是使用「ANALOG」來操作了，《攻殼機動隊～GHOST in the SHELL～》遊戲之中的「田田田田」原來是可以使用「ANALOG」來操作的呢！

至於使用「ANALOG」的好處？當然是在操作上比較簡單，而且在轉向方面亦比單純使用「十字掣」快捷方便得多，而且在失誤方面亦會減少不少呢，然而這個操作方法也有其弊處，便是會太快，玩者一不小心便會走過目標，連自己也不能輕易控制的呢。



MISSION I THE BAY AREA

一看這個MISSION名字已知道這版的進行地點是在海灣地方，在這個地方之中，玩者要面對的敵人種類不是十分之多，只有會有拿着機鎗向玩者掃射的「細小」士兵；在空中「周圍飛」的直升機；以及在地上走來走去，有白色和黃色兩種的「飛彈」機械人而已，而在這版之中，玩者的真正目標便是那些藍色，會射出LASER的四足步行敵人，共有4部，然而他們的裝甲比一般的敵人為較厚，是不易對付的。

而這版的BOSS則是一個（隻）大型六足步行兵器，武器方面威力最大便是「LASER炮」，至於飛彈則不足為懼，所以這版可以說是送給玩者的，話雖如此，其實這版也是有一定難度的，因為在這版之中的敵人是頗為硬的，而且敵人的數亦不少，再加上TARGET的強度，往往會使玩者非常無奈。至於技巧方面，在攻擊TARGET方面，有一些事是要注意的，那便是一些有「鐵絲網」圍着的，多用LOCK ON LASER。







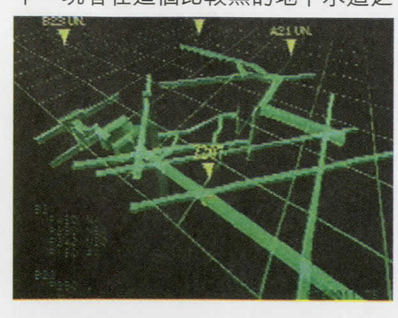


MISSION II BLACK WATER

「黑水」？這究竟是甚麼意思呢？OH！NO！真是非常的污濊呢！原來這「黑水」是指在下水道中流動着的污水，對了！這個第2版的進行地點便是在東京的「地下水道」之中。玩者在這個比較黑的地下水道之中，遇到的「真正敵人」可謂少之又少，基本上玩者可以說是完全沒有敵人的，因為大多數的「敵人」便是在地上可以看到的地雷，然而，偶爾也會有一些士兵和機械人出現，不過殺傷力相當有限。

當玩者將所有的TARGET也消滅之後，便可以前去打BOSS了，這版的BOSS是一個有下水道那麼闊大的四足機械人，其攻擊方法非常多，又LASER；又火炎；還有便是導彈，真是應有盡有，而且玩者要留意地上的「電」呢！

因為這個BOSS的體積實在是太大了，所以，玩者不可以上得太前攻擊，唯一的方法是要在比較遠的地方利用LOCK ON MISSILE來攻擊，記着，不要踏在電線之上。





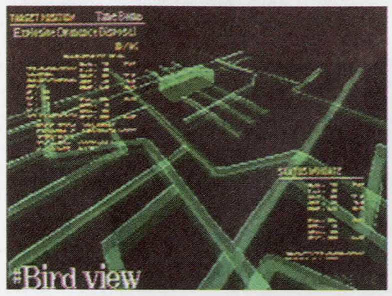




MISSION III FIRE CRACKER

精采！這一版的玩法一定會令玩者感到非常「無奈」，因為玩者根本不用攻擊任何敵人？對了！因為在這版之中玩者的敵人竟然是「油桶」？這版的進行地點是在鍊油廠之中，所以目標當然是「油桶」了，這是遊戲之中第一版要「限時」進行的，所以亦是比較困難的。

小心！這版其實共分三個部份，玩者不要在每一個部份留得太久，否則在其他的地方便會不夠時間用了。如果能通過三個地方的話，便可以見到BOSS，這BOSS的攻擊力簡直死怖，除了本身的攻擊外，更會放出一些「浮游」的LASER炮塔出來向玩者攻擊。







MISSION IV ON THE SEA

爽！這版的速度感一定會令玩者們滿意的，因為在這版「CHASE I」之中，玩者將會在海上和敵人展開精采刺激的追逐戰，由於玩者的「フチコマ」是不能作海上行走的，於是便乘坐在小艇上進行戰鬥，在這小艇上，玩者只可以作360度的轉向和跳動而已，所以玩者可以說是處被動的位置上作戰。

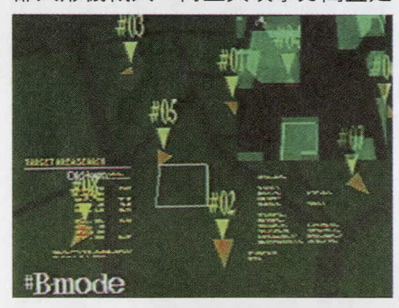
敵人方面，當然有水上電單車部隊，亦有轟擊機和他的敵人，不過，最麻煩便是BOSS，因為在攻擊這艦艇時，在其兩側各有一戰艇護航，玩者必須先對付他們，之後才對付中間白色的真正敵船，這BOSS的攻擊……其實這傢伙是不會攻擊的。

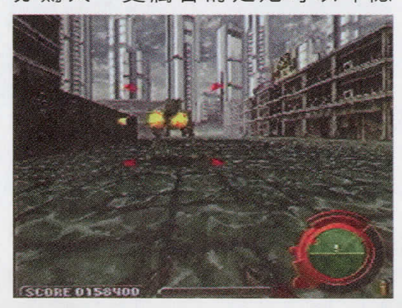





MISSION V THE OLD CITY

唔……這是一版非常令玩者傷腦筋的版面，因為一開始，玩者便會遇上這版的BOSS，這版的BOSS是一部人形機械人，而且其攻擊力簡直是恐怖極了，這傢伙除了有高的速度外，在中距離能使出非常厲害的「手刀」；而在近距離，其拳腳攻擊亦十分驚人，更厲害的是她可以「隱形」，在一輪攻擊之後，她便會隱形，然後逃去，玩者唯一能快速打倒她的方法是「完全」不理會在四周的其他敵人，不停的追着那些「沒有人而產生的水花」，這樣便可以緊緊的追着她了，不過能否敵得過她便是玩者的本事了，因為被她的「刀」打中的話會失去不少能源。







MISSION VI THE SPEEDWAY

這是另一段在遊戲之中的「大追逐」了！上一次在海上，所以版題是「ON THE SEA」，而這次則在陸地下進行，所以版名便叫「THE SPEEDWAY」，很明顯，這版的進行地點是在高速公路之上。在這高速公路之中，敵人的攻擊方法可謂花樣百出，最基本的當然是直升機的攻擊，除此之外，亦加入了電單車的部隊向玩者攻擊，而玩者要小心在後方突然出現的裝甲車。

在遇上BOSS之前，玩者要小心未完成的高速公路，如果不幸跌下去的話便「玩完」了！而這版的BOSS是部「裝甲貨櫃車」，攻擊力全來自車尾那些重型武器，每個貨櫃有一種。













序幕故事大介紹



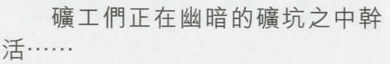
以龍族為中心的RPG遊戲《龍之戰士》系列一直以來都是以相同的世界觀為故事舞台，而故事上並沒有直接關連為特徵的。這次《龍之戰士III》也有着以往的種族和近似的世界觀，但卻是在一個龍族已滅絕的世代之中……



序幕

礦工們正在幽暗的礦坑之中幹活……

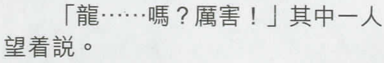
擁有魔力的生物死後，屍体會慢慢石化，形成一種獨特的礦石——Ghost（註1）。開採這種作為人類生活上各種機械動力源的礦石是艱鉅而重要的工作，這個礦坑正是少數有這種礦石出產的地方之一。



「龍……嗎？厲害！」其中一人望着說。

「是啊……這些GHOST礦石的純度高得出乎意料之外呢，莫古。」

那個叫莫古的人望着他嘆了一口氣，對於採掘這種礦石他是不大認同的。但若失去了這種珍貴的礦石，等於令全世界的機械失去動力源。而且憑着這達奧拿礦山的礦石採掘工作莫古才得以生活下去。若否定這種礦石，等於否定了自己的生活。



「但是這樣下去會令世界滅亡的，基爾。」望向基爾的莫古說。

「戰爭嗎？」

「看吧，曾經是生物頂峰，擁有強大力量與智慧的龍族也滅絕了……現在已化成一堆堆巨石，再不能舞動他們的利爪與巨翼了……」

莫古甚為在意這次的發掘，就是因為這點。GHOST礦石是由擁有魔力的生物石化而成的，由龍族化成的GHOST礦石更是以高純度注稱。作為礦工，沒有比這些更理想的礦坑了。但也是由於這些礦石是由強大與力量象徵的龍族所化成的，所以令莫古極之不安。本來應視為神聖的，己在黃土下安息的軀体因人類的一己私慾（註2）而被打擾，這絕對是對死者的冒褻行為。

「如果在你長眠之後有人騷擾你的安息把你的遺体掘出，你會怎樣想呢？」

就在此時，基爾指着礦坑深處叫着。

「就是那個！」

在綠色，化為GHOST礦石的巨大龍体長眠之處，週圍有無數礦工在工作着，他們己開始把由龍的身體化成的礦石採掘出。而在屍体中更開出了隧道，進行內部採掘工作。而莫古和基爾就走了進去。

「看到嗎？莫古，這是龍的孩子啊！」

只見一隻小狗般大小的龍被封印在透明的水晶之中。那是因為母龍死去而被埋在水晶中的龍蛋嗎？

就在他們展開爆破工作之時，傳說中的生物，龍之子甦醒了……

註1：GHOST——除了「幽靈」之外也有「條紋水晶」的意思，而在這遊戲中則有上述的兩種含意。

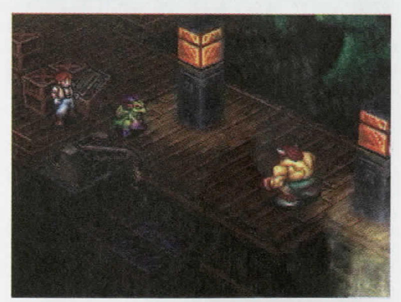
註2：在這世界中由於人類和亞人類都和平共處，所以這　的「人類」其實包括了虎人族、地鼠族和飛翼族等亞人類在內。

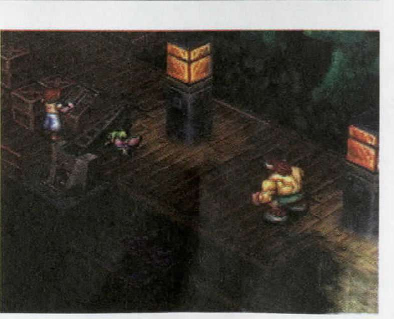














新人物，龍年幼時的伙伴



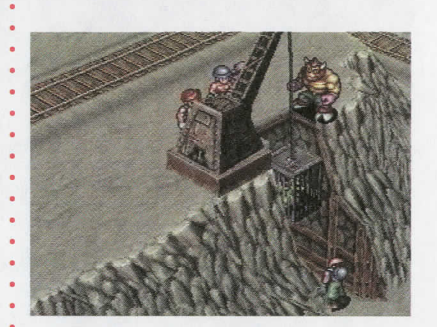
■雷，虎人族的青年



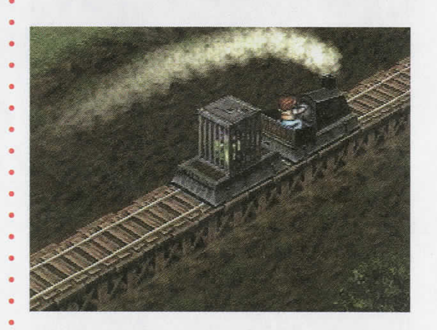
■迪普

操作方法

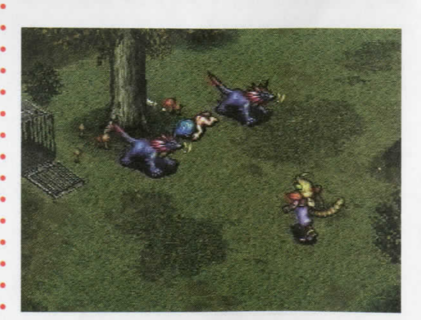
△鍵：	打開副畫面
○鍵：	談話／決定
×鍵：	行動／取消
□鍵：	跑
方向鍵：	八方向移動／指令選擇
L1鍵：	更改隊伍的排列
L2鍵：	視點改變
SELECT：	説明畫面
START：	札營











移動中的特殊操作

個人行動

在《龍之戰士III》之中，每人都有一種在移動時才可以使用的特殊行動，例如阿龍（RYU）會揮動手上的劍，雷會開鎖，迪普會使用前踢等。這些行動只能在該角色為隊伍最前列（領隊）時才能使用，所以要視情況改變隊伍排列才可。

龍（RYU）

揮劍：舞動手中的劍，能砍開矮小的樹木，有時會發現ITEM或金錢。但由於力氣不大，對於堅固的岩石、牆壁和籬笆是起不到任何作用的。如對人使用並不會傷害到他，但恐嚇性的攻擊有時會令人嚇得抹一把冷汗……


■揮劍！



■有錢執？

雷（RAY）

開鎖：盜賊的基本技能，能打開己上鎖的門。對於特定的門和劇情事件都有效。但平時是無法使用的（不會有動作）。雷善用他虎人族與生俱來的俊敏身手和盜賊的特性而學得這種方便的技能，不知主角龍是否也能學會呢？否則雷不在便麻煩了！



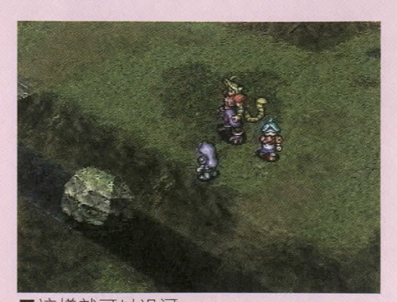
■無匙一樣可以開鎖

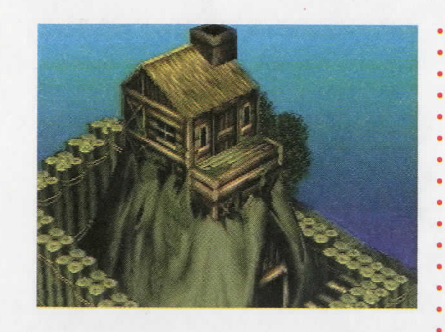

■我踢！

迪普（TIEPO）

踢腿：利用快速而正確的前踢踢開障礙物，也能踢開小石頭，或是踢在樹幹上令樹葉掉下來……（有時會有小鳥、果實以至金錢掉下來）和龍的「揮劍」同樣地，用來恐嚇別人的話有時會令人掉下金錢的，但這好像強盜所為……


■大大舊石，照踢！

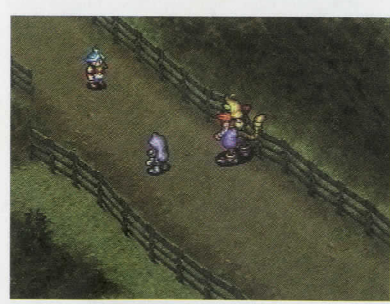

■這樣就可以過河













領隊變換

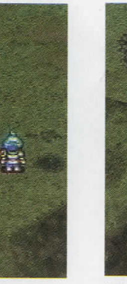
如在一般移動畫面——地域畫面（AREA MAP）中按下L1鍵的話，原本最前列的一人（領隊）將移到最後，由第二名補上其位置。由於只有最前的一人才可使用其個人行動，所以視情況更改隊員位置是必須的。而在故事之中，也有些劇情是必須以特定人物身為領隊才會發生或解決的。



■龍……



■ 迪普……



■ 雷……

視點變換

在按下R1鍵的同時按下十字鍵的方向便能自由改變視點。在地圖畫面（WORLD MAP）都同樣可以進行。在視野狹窄，難以看清週圍環境的時候就

必須使用這功能了！很多ITEM都是這樣才能找到的。



■ 高高的吊橋



■ 換個角度……

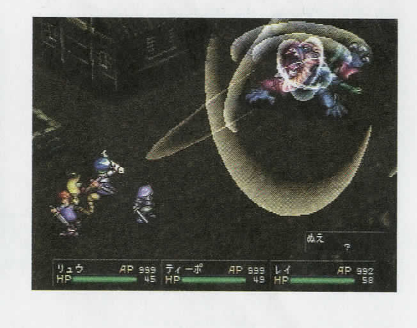
戰鬥操作

這次《龍之戰士III》使用了獨特的按鍵指令系統，十字鍵的四個方向分代表了「特能」（特殊技能和魔法）、「道具」、「觀察」、「防禦」四個指令，而中間則是普通攻擊。加果按下L1鍵的話就會出現「突擊」的指令，按R1鍵則是「逃走。」只需在按緊相應方向鍵時按決定（〇鍵）便會實行該指令。如果使用道具或特技的話則會開啟選擇視窗，以上下選擇，左右則是特技的種類如「HEAL」治療系和「ATTACK」攻擊系等。如按取消鍵（×鍵）便會退回上一個選項，但要注意隊伍最後一人的行動是不能取消的。因為當你按下決定後便立即實行了。

此外，《龍之戰士III》的戰鬥畫面是不用切換的，在各人頭頂出現「感嘆號」之後，敵人便會立即出現！不過也不用太擔心地形問題，因為對戰鬥是沒有影響的。



■ ！





■ 有敵人？





■ 嘩！怪物呀！



■ 真空魔法

地圖畫面與地域畫面

如之前所述，《龍之戰士III》是由地圖畫面（WORLD MAP）和地域畫面（AREA MAP）所組成的。現在就為大家介紹這兩種地圖在利用多重構造後所組合而成的《龍之戰士》的世界與及這兩種系統吧！

本作和前作最大不同之處，就是活用了PlayStation的3D多邊形機能，利用俯瞰視點展開壯大的冒險！在表示城鎮之中，迷宮或房間時使用的小型版圖稱為地域畫面（AREA MAP）；在表示城鎮之間的移動，廣大的原野高山時採用和人物沒有依足比例的大型地圖被稱為地圖畫面（WORLD MAP）。前者是角色們和其它人對話，戰鬥的畫面。後者則是用來交待長距離的移動用，和傳統RPG不同地，在地圖畫面中是不會遇上怪物和發生戰鬥的，它純然是一幅立体地圖，用來表示角色身處的地域。當角色進入城鎮或迷宮等地時便會自動切換成地域畫面，這時比例會正常化，也會遇上怪物。在地圖畫面之中有地名出現，若是處

從未到達過便要進入地域畫面，如已到達過便可直接在地圖畫面上移動避免無謂戰鬥的。


■ 地域畫面



■ 地圖畫面





迷你遊戲

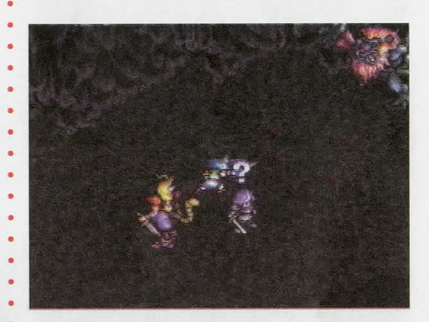
在《龍之戰士III》的系列之中，最為人熟知，且大受好評的可算其獨特的「釣魚」迷你遊戲了！透過它你可得到一些平時沒辦法得到的ITEM，而且是個可鬆弛神經，暫時休息一下的機會。在本作中更大幅強化，樂趣和技巧絕不下於正統釣魚遊戲呢！此外本作更加入了如砍柴等別出心裁的迷你遊戲隨劇情發展而出現。



■ 釣魚……（失敗了）



■ 砍柴……





副畫面介紹

道具（ITEM）
最多能持有128件，附有整理功能

陣列
有三種陣列

特能
可看到現階段可使用的4項特殊技能，有HEAL、ASSIST、ATTACK及SKILL

能力
可見到人物的詳細能力畫面

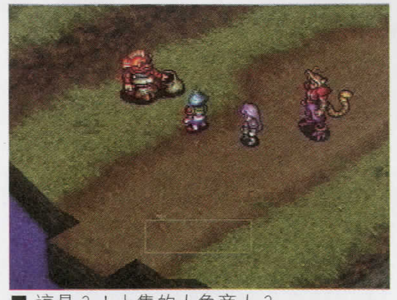
裝備
有EX及最強等便利功能

CONFIC
能改變文字速度和一般選項



主角的能力是……

可說有點令人遺憾，上集大受好評的合體技能似乎並沒有被採用，但取而代之的就是主角的潛在能力「變身因子」！在戰鬥中的秘技「龍變身」可以使主角變成龍，透過全部共18種「因子」，由1~3個組成987種變化！而且除了單體使用外，還可借助同伴的力量。但要搜集齊這18種「因子」可不是易事，因為在冒險途中、對話、取ITEM和戰勝特定敵人後都可能獲得。憑着這新類型的變身系統去創造出獨特的「龍」吧！


■ 這是？！上集的人魚商人？



上集中的其他種族會再度出場嗎？下期揭曉!!

END